

Analisis Konten Animasi 2D Lagu Anak Indonesia Balita Sebagai Sarana Edukasi Anak dalam Platform Youtube

Umar Syahroni

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Diana Aqidatun Nisa

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Alamat: Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294
Korespondensi Penulis: 21052010086@student.upnjatim.ac.id

Abstract. *Visual communication is an effective way to convey messages, especially in the context of delivering messages for the development of children's character. Beneficial visual content can help shape the values and perspectives of children. By controlling the consumed content, we can ensure a positive learning experience for children. Paying attention to the visual content provided to children is a crucial step in creating an environment that supports their positive growth. This journal explains how an animated children's song becomes an educational tool broadcasted through the YouTube platform. By combining careful theoretical and research methodology approaches, this journal explores how animated content on YouTube can serve as an educational tool for children. The results of this study will create an understanding of an easily accessible educational tool for children through the YouTube platform. The discussion of this topic can provide valuable insights to support the effective design of animated content in aiding the developmental stages of children*

Keywords: *Visual Communication, Animation, Education, YouTube*

Abstrak. Komunikasi visual merupakan cara efektif sebagai penyampaian pesan, terutama dalam konteks penyampaian pesan untuk pengembangan karakter anak. Konten visual yang bermanfaat dapat membantu membentuk nilai-nilai dan perspektif anak-anak. Dengan mengontrol konten yang dikonsumsi, kita dapat memastikan pengalaman belajar yang positif untuk anak. Dengan memperhatikan konten visual yang diberikan kepada anak-anak adalah langkah penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan positif mereka. Jurnal ini menjelaskan bagaimana sebuah animasi lagu anak menjadi sarana edukasi yang ditayangkan melalui platform youtube. Dengan menggabungkan pendekatan teoritis dan metodologi penelitian yang cermat, jurnal ini mengeksplorasi bagaimana sebuah konten animasi di youtube dapat dijadikan sarana edukasi untuk anak. Hasil penelitian kali ini akan menciptakan pemahaman mengenai sarana edukasi untuk anak yang mudah melalui platfor youtube. Pembahasan topik ini dapat memberikan pandangan yang berharga untuk mendukung desain konten animasi yang efektif dalam membantu tahap perkembangan anak-anak.

Kata Kunci: *Komunikasi Visual, Animasi, Edukasi, Youtube*

LATAR BELAKANG

Anak-anak, sebagai individu yang masih dalam tahap perkembangan, mereka berada di zaman keemasan dalam hidup mereka, yaitu periode yang terjadi pada usia 0 hingga 6 tahun yang dianggap sebagai fondasi kritis bagi pembentukan karakter dan nilai-nilai sepanjang hidup mereka. Periode ini sering disebut sebagai "zaman keemasan" karena pada masa inilah anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Usia ini dianggap penting karena selama masa keemasan inilah anak-anak sangat rentan dan responsif terhadap pengaruh lingkungan, baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat sekitarnya. Pembentukan nilai-nilai baik pada tahap awal ini memiliki

Received Oktober 30, 2023; Revised November 2, 2023; Accepted Desember 04, 2023

* Umar Syahroni 21052010086@student.upnjatim.ac.id

dampak jangka panjang yang signifikan terhadap kepribadian anak-anak, membentuk dasar moral, etika, dan sikap hidup mereka.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan masa *golden age* (masa keemasan). Pada masa keemasan, anak akan lebih mudah menerima informasi, mudah mendengar, serta mudah menirukan apa yang ada di sekitarnya. Pada fase ini seorang anak memiliki kemampuan menyerap informasi sebanyak 100%. Dalam kondisi ini orang tua sangat mempunyai peran karena apa yang dilihat, diraba dan didengar balita, akan diserap secara total dimana kondisi ini memerlukan pengaruh lingkungan dan orang tua (Putri, 2022). Anak akan tumbuh dan berkembang dengan sangat baik dari segi intelektual, bahasa, moral, dan emosional. Anak cenderung memiliki perasaan ingin tahu sesuatu hal yang sangat tinggi dan akan terus belajar mencari tahu tentang hal-hal yang belum diketahuinya. Salah satu media yang dapat menjadi media pembelajaran anak yaitu melalui tayangan video kartun dari YouTube. Ketika seorang anak melihat tayangan video tertentu, maka anak akan meniru perilaku didalamnya. Misalnya: anak melihat tayangan serial video kartun “Upin-Ipin” yang mencontohkan tentang anak yang hidup rukun, saling tolong menolong, dan membantu orang tua dirumah maka anak akan meniru perilaku tersebut (Ishariani, 2019). Tayangan yang dipilih dapat memberi pengaruh positif terhadap perkembangan moral, kognitif, dan komunikasi interpersonal anak. Tetapi, anak yang melihat tayangan video tanpa ada arahan untuk memilih jenis tayangan yang mempunyai nilai positif bagi anak, maka anak dapat mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitifnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak yang mengalami kecanduan gadget dapat memberi dampak negatif bagi anak

Pentingnya usia ini tidak hanya terletak pada perkembangan fisik dan kognitif, tetapi juga melibatkan pembentukan nilai-nilai moral, etika, dan sikap sosial yang akan membimbing anak-anak menuju kehidupan yang lebih baik. Oleh karena itu, memahami dan mengakui peran krusial usia keemasan ini menjadi landasan utama bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan perhatian yang optimal dalam menanamkan nilai-nilai positif dalam diri anak-anak. Dengan demikian, pembentukan karakter pada usia ini menjadi pondasi yang kuat untuk membentuk generasi penerus yang berintegritas dan berkontribusi positif pada masyarakat. Dalam jurnal ini akan dibahas tentang bagaimana sebuah tayangan animasi berdampak kepada tumbuh kembang karakter anak.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana sebuah konten animasi dapat dijadikan sarana edukasi yang cocok untuk anak, menurut Arsyad (2013) dikutip dari Levie & Lentz, media edukasi memiliki fungsi untuk menunjang proses pembelajaran. Fungsi tersebut antara lain sebagai fungsi atensi menarik minat siswa untuk berfokus pada suatu topik pembelajaran, fungsi afektif menggugah emosi dan sikap siswa terhadap suatu topik, fungsi kognitif membantu siswa untuk lebih mudah mengingat informasi yang terkandung dalam media, dan fungsi kompensatoris membantu siswa untuk lebih mudah memahami makna/pesan yang ingin disampaikan melalui media

Analisis data dilaksanakan menggunakan metode analisis konten, di mana data yang terhimpun dianalisis secara mendalam untuk menggali dan memahami makna serta pola yang muncul. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merinci dan menguraikan temuan-temuan yang dihasilkan dari materi pustaka, menyajikannya dengan cara yang komprehensif dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap isu atau fenomena yang menjadi fokusnya, berdasarkan interpretasi kritis terhadap literatur yang relevan.

METODE

Jurnal ini merupakan penelitian yang mengadopsi pendekatan kualitatif dengan fokus pada studi pustaka atau library research. Sumber data utama yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan artikel jurnal dan website yang secara langsung terkait dengan bidang penelitian ini. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu metode observasi dan studi literatur. Peneliti secara aktif mengamati gaya visual dalam video YouTube yang sering ditonton oleh anak-anak berusia 8-12 tahun, fokusnya tidak hanya terbatas pada konten, tetapi juga mencakup elemen desain dan aspek visual lainnya. Sementara itu, data teori, penelitian terdahulu, dan informasi perancangan diperoleh melalui studi literatur yang mencakup artikel ilmiah, literatur penelitian, dan sumber informasi dari berbagai situs web yang relevan. Integrasi metode observasi yang menyeluruh dengan studi literatur komprehensif bertujuan untuk memahami lebih dalam preferensi dan respons visual anak-anak pada konten YouTube. Pendekatan ini memungkinkan penyelidikan yang holistik, memadukan data empiris dari observasi langsung dengan landasan konseptual literatur untuk menciptakan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai interaksi visual anak-anak dalam konteks tersebut.

Proses analisis data dilakukan dengan menerapkan metode analisis konten, di mana informasi yang terkumpul dianalisis secara mendalam untuk memahami dan mengeksplorasi

makna serta pola yang muncul. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merinci dan menguraikan temuan-temuan yang dihasilkan dari materi pustaka, menyajikannya dengan cara yang komprehensif dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap isu atau fenomena yang menjadi fokusnya, berdasarkan interpretasi kritis terhadap literatur yang relevan.

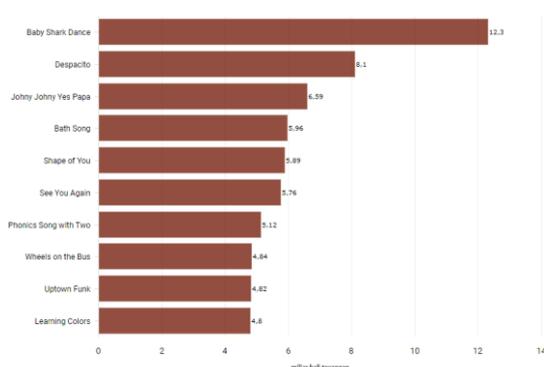
HASIL DAN PEMBAHASAN

Youtube merupakan platform penayangan video yang berisi jutaan video dari seluruh dunia platform tersebut memberikan akses kepada seluruh kalangan Masyarakat untuk mengunggah video dengan mudah, di dalamnya. YouTube telah menjadi salah satu situs web paling populer di dunia, menyediakan berbagai macam konten seperti video musik, vlog, tutorial, dan banyak lagi. Pengguna dapat membuat saluran (channel) pribadi di YouTube untuk mengelola dan membagikan konten mereka sendiri. Platform ini tidak hanya menjadi tempat bagi individu untuk mengekspresikan diri dan berbagi informasi, tetapi juga menjadi sarana promosi untuk artis, perusahaan, dan organisasi. YouTube memungkinkan pengguna untuk memberikan tanggapan berupa komentar, menyukai (like), dan berlangganan saluran favorit mereka. Dengan adanya algoritma rekomendasi yang canggih, platform ini dapat merekomendasikan video-video yang sesuai dengan minat dan preferensi pengguna berdasarkan sejarah penontonan mereka. Selain itu, YouTube juga menyediakan layanan livestreaming, memungkinkan pengguna untuk menyaksikan atau membuat siaran langsung. Hal tersebut juga menjadikan youtube sebagai platform yang mudah untuk menayangkan video edukasi untuk anak. Untuk merealisasikan hal tersebut, video yang ditayangkan dapat berupa video berisi edukasi untuk anak yang diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai perilaku yang baik pada anak yang menonton tayangan tersebut.

Jumlah penayangan video tertera pada setiap deksripsi video yang diunggah di Youtube, dengan hal itu memudahkan kita untuk menganalisis video seperti apa yang banyak ditonton dan disukai oleh banyak orang. Berikut data video dengan jumlah tontonan terbanyak sepanjang masa di platform Youtube:

Gambar 3. 1 Data 10 Video Youtube Berdasarkan Jumlah Penayangannya

(Sumber: databoks.katadata.co.id)



Dari data tersebut kita bisa melihat bahwa video dengan tayangan terbanyak terdapat pada video lagu anak dengan judul “*Baby Shark Dance*” dengan jumlah total 12,3 miliar penayangan, video dengan genre lagu anak juga terdapat di peringkat 3 dalam data diatas, yaitu video lagu anak dengan judul “*Johnny Johnny Yes Papa*” dengan jumlah total 6,59 miliar penayangan, 4 video lainnya juga merupakan video lagu anak. Angka-angka tersebut bukanlah jumlah yang kecil, dapat disimpulkan bahwa dari 10 peringkat video dengan jumlah tayangan terbanyak, 6 diantaranya diduduki oleh video dengan target audiens anak-anak.



Gambar 1. Animasi Lagu Anak Indonesia Balita "Menyelamatkan Diri dari Gempa"

(Sumber: [Youtube.com](https://www.youtube.com))

Salah satu contoh konten animasi lagu yang ditayangkan dalam youtube Lagu Anak Indonesia Balita adalah animasi lagu dengan judul “menyelamatkan diri dari gempa”. Isi dari konten tersebut menceritakan karakter baba, lili, dan tata berhadapan dengan gempa bumi di rumah mereka dan mengajarkan tentang bagaimana kita harus berikap Ketika terjadi gempa bumi, lirik lagu di dalamnya memberikan pesan kepada audiens tentang apa yang harus dilakukan ketika gempa bumi, salah satu contohnya yaitu di lirik, “Ada gempa bumi, ayo selamatkan diri, menunduk dan sembunyi di bawah meja kokokh ini, tidak usah panik”. Lirik tersebut adalah pesan yang sangat mudah dimengerti oleh anak usia dini, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah diserap dan dipahami oleh audiens.



Gambar 2. Lirik Edukatif Dalam Animasi "Menyelamatkan Diri dari Gempa"

(Sumber: Youtube.com)

Selain itu lirik edukatif tersebut juga dibalut dengan nada lagu serta instrument lagu yang ceria sehingga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi audiens yang menyaksikan konten tersebut.

Konten lagu animasi dengan judul "Menyelamatkan Diri dari Gempa" sudah ditayangkan sejak 13, September 2023 dan sampai saat ini memiliki jumlah tayangan sebanyak 703 ribu kali penayangan. Angka tersebut merupakan jumlah yang cukup konsisten dibandingkan dengan konten lainnya di saluran "lagu anak indonesia balita" yaitu dengan kisaran 500-800 ribu tayangan di setiap konten animasi lagu mereka.

Dengan mencermati hal tersebut konten animasi lagu milik Lagu Anak Indonesia Balita merupakan tipe konten yang disukai dan mudah dijadikan sebagai konten edukasi untuk anak. Secara keseluruhan, konten-konten yang ditayangkan dalam youtube lagu anak Indonesia balita sudah memberikan kontribusi yang besar dengan animasi lagu mereka yang diasajikan dengan menarik dan menyenangkan untuk anak. Dan hal tersebut juga bisa dijadikan parameter untuk industry kreatif terutama dunia animasi Indonesia

KESIMPULAN

Dari analisis animasi lagu anak kali ini dapat disimpulkan bahwa konten animasi merupakan sarana yang mudah untuk dijadikan wadah edukasi untuk anak-anak. Dengan melalui animasi lagu menjadikan konten yang dihasilkan menjadi menyenangkan dan mudah disukai oleh anak-anak. Oleh karenanya melalui konten-konten serupa para pekerja kreatif, memiliki peran untuk terus memberikan tayangan-tayangan yang baik untuk dikonsumsi oleh anak, dimanapun tayangan tersebut disebar, perlu adanya sedikit pesan-pesan edukasi dan nilai kebaikan yang disebar dari konten yang mereka ciptakan. Melalui konten animasi yang ramah untuk anak-anak sudah menjadi langkah besar untuk membentuk karakter anak Indonesia yang baik agar kelak kita dapat melihat masa depan bangsa yang cerah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang membantu terwujudnya jurnal ini. Terima kasih kepada Solar Studio tempat dimana penulis melaksanakan kegiatan magang dan yang telah mengizinkan kontennya dijadikan objek penelitian, disana penulis mendapat banyak sekali ilmu baru termasuk konsep judul untuk jurnal ini yang berkaitan dengan konten animasi anak. Juga tidak lupa ucapan terima kasih untuk dosen-dosen DKV UPN Veteran Jawa Timur yang telah membimbing penulis selama mengerjakan jurnal ini. Penulis mengetahui bahwa jurnal ini masih memiliki banyak kekurangan dari segi pembahasan hingga susunan penulisan, cukup sekian terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Lionardi, A. (2021). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana.
- Muhammad, N. (2023, 6 14). Deretan Video YouTube yang Paling Banyak Ditonton Sepanjang Masa, Kategori Anak-anak Mendominasi. Diambil dari Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/14/deretan-video-youtube-yang-paling-banyak-ditonton-sepanjang-masa-kategori-anak-anak-mendominasi>
- Putri, D. E. (2022, 6 23). OPINI: Pengaruh Youtube pada Perilaku Anak-anak Indonesia. Diambil dari Bogor Kita: <https://bogor-kita.com/opini-pengaruh-youtube-pada-perilaku-anak-anak-indonesia/>
- Rizaty, M. A. (2021, 7 14). Mayoritas Anak Indonesia Mengakses Internet untuk Bermedia Sosial. Diambil dari Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/14/mayoritas-anak-indonesia-mengakses-internet-untuk-bermedia-sosial>